GEORGES SCHWIZGEBEL

Ciné-Portraits – des publications de l'agence de promotion SWISS FILMS.
En cas d'utilisation de textes ou d'extraits la source doit obligatoirement être mentionnée.

SWISSFILMS

2006, actualisation: mars 2012
www.swissfilms.ch

Georges Schwizgebel nait en 1944 à Reconvilier, dans le Jura bernois. C'est paradoxalement sous l'influence de ses parents qu'il commence à 15 ans une formation aux beaux-arts en section peinture. Il rencontre Daniel Suter à l'école des arts décoratifs. Ils rêvent vite de réaliser des dessins animés au sein de leur futur studio: GDS, nommé d'après leurs initiales (Georges-Daniel-Schwizgebel-Suter). Tous deux sont engagés dans une agence de publicité. A côté de ce travail alimentaire, Georges, Daniel et Claude (Luyet) procèdent à leurs premiers essais de dessins animés dans un ancien atelier de cabinotier. En 1970, la commande d'une partie animée pour deux documentaires décide les trois apprentis animateurs à se mettre à leur compte. L'équipe commence à réaliser des génériques pour la télévision suisse romande. **Le vol d'Icare** vaut à Schwizgebel une prime d'étude, et **Perspectives**, une prime à la qualité suffisamment importante pour lui permettre de réaliser **Hors-jeu**. Sa carrière de réalisateur indépendant est lancée. Après deux ans de chinois en auditeur à l'Université de Genève, Georges obtient une bourse lui permettant de séjourner une année en Chine. Les films se succèdent, récompensés, et les expositions s'enchaînent. Georges Schwizgebel devient l'un des réalisateurs les plus connus du monde de l'animation dont la personnalité est relayée par les documentaires et les hommages.

GEORGES SCHWIZGEBEL

> Une peinture cinématographique

Un cinéma pictural

C'est le point sur lequel tout spectateur s'accorde: le cinéma de Georges Schwizgebel est un cinéma intimement lié à la peinture. Néanmoins, ainsi que nous le verrons plus loin, ce champ d'exploration est parfois abandonné au profit d'autres pistes, ou plus simplement, ce travail spécifique sur le visuel, s'il représente la partie émergée de l'iceberg, n'est qu'une composante parmi d'autres.

Oui, le cinéma de Georges Schwizgebel est pictural car la plus importante partie de son œuvre s'appuie sur l'utilisation de larges touches de couleurs vives étalées à la brosse, image après image. Les films sont peints et non dessinés car le trait de contour est rarement tracé (sauf pour **Le ravissement de Frank N. Stein** par exemple): il s'agit d'une recherche sur la lumière et la texture du média acrylique étalé sur le support très lisse de la feuille de celluloïd. La gamme de couleur développée par Georges Schwizgebel est très personnelle, malgré ses variations d'un film à l'autre, et presque entièrement constituée de couleurs vives qui s'opposent en complémentaires. L'impact visuel est renforcé par le choix des fonds qui, constitués de dégradés dans les premières productions, s'assombrissent ensuite pour devenir totalement animés afin que les personnages mouvants dans le cadre ne se découpent plus sur un arrière-plan fixe.

«J'aime m'exprimer sans dialogue, c'est un moyen de communication accessible à tous.»
Georges Schwizgebel, 2004

Le regard d'un amateur d'art dans un musée, l'amène lors de la contemplation d'une toile à organiser sa propre temporalité en contrôlant la focalisation de sa vision sur telle ou telle partie du tableau: en laissant promener son regard. Or, le cinéma est un média imposant au public sa propre temporalité, en particulier car l'essence de cet art est mécanique. Pour contourner cet écueil et parce que Georges Schwizgebel désire avant tout que ses films ne recèlent aucune coupure, laissent vivre une continuité presque liquide; le cadre, l'image projetée sur l'écran se fait mouvante, impose son propre chemin au sein de la grande toile du film: et celui-ci est en conséquence constitué souvent d'un unique et immense mouvement de caméra. L'un des opus les plus emblématiques concernant le jeu sur ce cadrage imposé d'une toile reste sans conteste **La course à l'abîme** dans lequel la fenêtre serrée sur l'image suit une spirale conduisant l'œil du spectateur des pourtours au centre géométrique (avant de zoomer arrière pour dévoiler la scène dans son ensemble).

FILMOGRAPHY (all animation)

1970 **Patchwork** (co-director)
1974 **Le vol d'Icare**
1975 **Perspectives**
1977 **Hors-jeu**
1982 **Le ravissement de Frank N. Stein**
1985 **78 tours**
1986 **Nakounine**
1989 **Le sujet du tableau**
1992 **La course à l'abîme**
1995 **L'année du daim**
1996 **Cyclades** (co-director)
Zig Zag
1998 **Fugue**
2000 **La jeune fille et les nuages**
2004 **L'homme sans ombre**
2006 **Jeu**
2007 **Animatou** (co-director)
2008 **Retouches**
2011 **Romance**

GEORGES SCHWIZGEBEL

> Une peinture cinématographique

Un cinéma musical

L'autre composante primordiale constituant le fondement d'une grande part des films de Georges Schwizgebel est la musique. Celle-ci est suffisamment présente dans sa vie (bien qu'il ne joue pas lui-même d'un instrument), pour qu'il travaille en écoutant des radios classiques et que son fils pianiste ait donné ses premiers concerts avant l'age de 10 ans. L'animation développée dans les films de Schwizgebel, et ce dès le premier film (**Le vol d'Icare**), est entièrement assujettie à la trame musicale qui est bien évidemment choisie en amont de la production, le découpage et les mouvements devant suivre la rythmique et la structure générale de cette bande sonore. Ce principe de synchronisation peut être mené à l'extrême. Ainsi, dans **La jeune fille et les nuages**, la multiplicité des tempi musicaux entre mélodie et accompagnement entraîne une multi-temporalité à l'écran, le décor pouvant 'jouer' à une vitesse différente que celle des personnages. Il va de soit que l'auteur ne s'autorise jamais, au contraire de certains de ses collègues, de montages au sein d'une partition préexistante, ou pire, de juxtapositions, de collages de différentes musiques propres à répondre à la dramaturgie visuelle. Tout au plus, et dans un but d'enrichissement sonore et narratif, des bruitages peuvent être ajoutés, sous-mixés, afin de donner un poids, une corporalité aux sujets peints et animés (c'est le cas notamment dans **L'année du daim**).

«Schwizgebel est un peintre sur toile d'une grande sensibilité musicale. D'un coup de pinceau net, il crée des univers de transition et de passage, des œuvres d'art lyriques globales. En une métamorphose continuelle et infinie, chaque image se transforme en une autre, une image arrêtée se fait mouvement, qui surmonte sans peine les limites temporelles et spatiales.»
Thomas Allenbach, *WOZ*, 2002

Des événements sonores peuvent même intervenir comme compléments décalés de la trame sonore principale (dans **La jeune fille et les nuages**, nous pouvons entendre de curieux sons ressemblant à des accidents parfaits permettant de faire vivre l'œuvre pianistique de Mendelssohn en enrichissant sa perfection). Aux côtés de ces utilisations de matériaux musicaux préexistants, Schwizgebel fait également appel à des artistes contemporains pour composer expressément la bande son de certains de ses films. C'est le cas par exemple pour **Le ravissement de Frank N. Stein**, dont la trame sonore a été réalisée avec les mêmes bases scénaristiques, les mêmes structures pourrions-nous dire, que le film. Ou pour **Le sujet du tableau** ou encore pour **Fugue**. Ce désir de collaborer, indépendamment qu'il permet à l'artiste de sortir de l'inéluctable solitude de l'animateur seul maître de son œuvre alchimique, lui offre la possibilité de s'aventurer dans des territoires musicalement plus contemporains et de s'ouvrir à de nouveaux styles. Ce type d'échange n'est toutefois pas la norme tant la peur que la musique ne fonctionne pas suffisamment bien au final est fortement ancrée chez Schwizgebel.

AWARDS

Patchwork
Mention at the festival of Annecy

Le vol d'Icare
2nd prize at the festival of Zagreb, Audience award at Solothurn Filmfestival

Perspectives
Audience award at Solothurn Filmfestival

Hors-jeu
Award at the festival of Bucuramanga, Columbia

Le ravissement de Frank N. Stein
Audience award at Solothurn Filmfestival; Critic's award C.I.D.A.L.C. at Berlinale; Special Jury Prize at Zagreb Filmfestival; Bronze Medal at the festival of Chicago: Special merit at the festival of Athens (USA)

78 Tours
Audience award at the festival of Solothurn and Experi in Bonn; "Grand Prix" at the festivals in Stuttgart and Treviso; Golden pole at the festival in Valladolid

Variation sur des amorces
Awarded in Cannes and Espinho

Le sujet du tableau
Prix Canal+ au festival d'Annecy; Special Jury Prize at the festival of Varna; mention honourable at the festival of Espinho; Jury prize at the festival of Shanghai; Special mention at the festival of Bourg-en-Bresse

La course à l'abîme
Croate critic's award at the festival of Zagreb; 2nd prize at the festivals of Hiroshima and Solothurn; 1st prize at the festival of Espinho; Critic's award Fipresci at the festival of Oberhausen; mention honourable at the festival of Vila do Conde; prize Ente Terme at the festival of Montecatini; Special Jury prize at the festival Krok

L'année du daim
1st prize at the festival of Zagreb; Grand prix at the festival of Espinho

Zig Zag
Mention at Utrecht

Fuge
Special Jury Prize at the festival Krok (Ukraine); Prix José Abel at the festival of Espinho, Special diploma at the festival of Zagreb, Prix Chromoacolor at the festival of Ottawa, Nomination Swiss Film Prize 2000, Best Short Film

GEORGES SCHWIZGEBEL

> Une peinture cinématographique

L'apport de la musique ne s'arrête pas à l'aspect sonore mais intervient comme fondement de l'écriture: ainsi, dans le bien nommé **Fugue**, les différents éléments narratifs s'assemblent à la manière d'un contrepoint; ou encore dans **L'année du daim**, la structure en 4 parties est jalonnée des moments musicaux représentant autant de repères scénaristiques. La continuité visuelle du film, forgée par celle de la musique, est forcée de se plier aux règles de composition de la bande sonore, ce qui ajoute à la complexité générale de son écriture.

Un cinéma ludique

«J'aime l'animation parce que c'est une manière artisanale de faire du cinéma, je fais tout, seul: de la recherche de fonds jusqu'au montage final. Mon métier ne nécessite pas une grande infrastructure. Hormis une caméra et un vieil ordinateur, mon matériel de base reste celui d'un dessinateur.»
Georges Schwizgebel, 1995

On le voit, Georges Schwizgebel aime les contraintes. L'animation permettant de tout créer, il s'agit pour cet artiste auto discipliné de réduire le champ d'exploration en s'imposant des limites. Les exemples sont nombreux. Ainsi le jeu d'ajouter en début de film une fausse amorce dont les chiffres et le visuel annoncent le film à venir. Ou encore l'idée de réaliser un film complet avec seulement 144 dessins (**La course à l'abîme**). Même **Le vol d'Icare** résulte d'une contrainte: celle de montrer un mouvement avec des figures constituées de quelques points, presque sans forme identifiable. Quand à **Fugue**, Schwizgebel utilise des constructions géométriques sans point de fuite, des formes impossibles qui font naître des trompe-l'œil à l'écran. Jusqu'aux génériques d'ouverture et de fermeture qui reprennent le cahier des charges visuel ou sémantique du film dans le choix du caractère typographique et de son organisation à l'écran, des couleurs et du traitement graphique. Olivier Cotte, 2006

La jeune fille et les nuages
Diploma at the festival of Krok (Ukraine); Prix du film artistique at the festival of St. Hilaire; mention honourable at the festival of Espinho; Special mention at the festival of Zagreb; Special prize at the festival of Hiroshima; Swiss Film Prize 2002, Best Short Film

L'homme sans ombre
Prix Kodak, Cinéma Tout Écran, Geneva 2004; Prix regards jeunes, Semaine internationale de la critique, Cannes 2004; Special Jury Prize, Competition short films, Semana de Cine, Valladolid 2004; Nomination Swiss Film Prize 2005, Best Animation Film; Special Jury Prize from film festivals in Zagreb, Hiroshima, Rome and Seoul, Golden Sheaf Awards Yorkton festival, and others.

Jeu
Special International Jury Prize, Hiroshima 2006; Silberne Taube, International Festival Leipzig 2006; Special mention, Short Film Festival Winterthur 2006; Golden Shield MovieSquad HAFF, Utrecht Animation, Utrecht 2006; Best animation film, Animation Film Festival Ottawa 2006; Nomination Swiss Film Prize 2007, Best Animated Film

Romance
Special Mention, Swiss Competition, Fantoche Baden 2011; Jury Special Prize China International Animation and Digital Arts Festival, Changzhou 2011; Prix du Public & Prix Taurus Studio de la meilleure bande sonore, compétition suisse, Animatou Festival Genève 2011; Prix du meilleur court métrage professionnel, festival du film d'animation «Anima» Bruxelles 2012; Génie du Meilleur court métrage d'animation, Académie canadienne du cinéma et de la télévision 2012

GEORGES SCHWIZGEBEL

> Interview

Tu as reçu une formation dans une école d'art. Comment t'es-tu retrouvé à faire des études de graphisme? Comme je dessinais constamment depuis tout petit, copiant des portraits de chevaux au fusain puis ceux des actrices dans Cinémonde, mes parents m'ont poussé à entrer à l'Ecole des beaux-arts. L'année suivante, j'ai corrigé ce choix en entrant à l'Ecole des arts décoratifs pour apprendre le métier de graphiste, que je trouvais plus sérieux que celui de peintre.

Comment en es-tu venu à t'intéresser à l'animation? Et comment as-tu appris les techniques spécifiques? Mon intérêt pour le dessin animé a commencé après être allé au festival d'Annecy (ce n'est pas loin de Genève), en 1963 je crois. C'était à l'époque où j'étais étudiant aux Arts Décoratifs. En compagnie de Daniel Suter, nous avions commencé à nous intéresser à l'animation en discutant avec un professeur qui avait une caméra super 8 chez lui. Puis j'ai travaillé cinq ans dans une agence de publicité, mais avant d'être saturés par ce métier, nous avions construit un banc-titre à l'aide d'un livre qui expliquait tout sur le dessin animé. Nous avons acheté une Paillard 16mm. C'était les débuts de notre studio: GDS. Avec Daniel et avec Claude Luyet rencontré entre temps, nous avons commencé dans un ancien atelier de bijoutier à réaliser des petits films dessinés en dehors de nos heures de travail. C'était en 1967. Des réalisateurs de la Télévision suisse romande nous ont commandé des génériques de dix à vingt secondes pour leurs émissions et c'est ainsi que je (nous) avons appris ce métier, avec des lacunes qui me servent encore aujourd'hui.

Le premier film reconnu est par ailleurs une œuvre collective: PATCHWORK … Oui, nous étions au festival d'Annecy en 1967 et nous avons rencontré Manuel Otéro. Il est venu plus tard à Genève visionner nos films et nous a proposé de les retourner en 35mm à Pantin où, à l'époque, il avait son studio, Cinémation, puis de les mettre tous ensemble avec le sien et de faire ainsi un fantastique film communautaire.

Parlons de tes films personnels. Il y a chez eux des éléments récurrents. A Bienne où tu as passé une partie de ta jeunesse, tu m'as dit qu'il y avait un jardin, des arbres, des pelouses, une balançoire… L'analyse peut paraître facile, mais il faut reconnaître que tous ces éléments se retrouvent dans tes films. Oui. Mais si j'aime beaucoup les pelouses vertes avec des personnages éclairés par un soleil couchant, c'est aussi grâce aux illustrations de Milton Glaser et aux peintures d'Edward Hopper.

La jeune fille et les nuages
Diploma at the festival of Krok (Ukraine); Prix du film artistique at the festival of St. Hilaire; mention honourable at the festival of Espinho; Special mention at the festival of Zagreb; Special prize at the festival of Hiroshima; Swiss Film Prize 2002, best short film

L'homme sans ombre
Prix Kodak, Cinéma Tout Écran, Geneva 2004; Prix regards jeunes, Semaine internationale de la critique, Cannes 2004; Special Jury Prize, Competition short films, Semana de Cine, Valladolid 2004; Nomination Swiss Film Prize 2006, category animation; Special Jury Prize in Zagreb, Hiroshima, Rome and Seoul festivalss, Golden Sheaf Awards in Yorkton festival, and others.

Jeu
Special International Jury Prize, Hiroshima 2006; Silberne Taube, International Festival Leipzig 2006; Mention honourable, short filmfestival Winterthur 2006; Golden Shield MovieSquad HAFF, Utrecht Animation, Utrecht 2006; Best animation film, Animation Film Festival Ottawa 2006 ; Nomination Swiss Film Prize, Best Animated Film 2007

Romance
Special Mention, Swiss Competition, Fantoche Baden 2011; Jury Special Prize China International Animation and Digital Arts Festival, Changzhou 2011; Prix du Public & Prix Taurus Studio de la meilleure bande sonore, compétition suisse, Animatou Festival Genève 2011; Nomination Génie du Meilleur court métrage d'animation, Académie canadienne du cinéma et de la télévision, Montréal 2011; prix du meilleur court métrage professionnel, festival du film d'animation «Anima» Bruxelles 2012

GEORGES SCHWIZGEBEL

> Interview

Quels sont les peintres qui t'ont particulièrement marqué? Curieusement, c'est seulement plus tard, en faisant des films, que je me suis de nouveau intéressé à la peinture: Vermeer, Michel-Ange, Chirico, Hopper, Marquet, Hodler, Vallotton, Corot, Chardin, Ingres, Friedrich, Beckmann et ceux déjà cités pour parler seulement de mes peintres préférés.

On trouve aussi beaucoup d'oiseaux dans ton œuvre. Dans LA COURSE À L'ABÎME, LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES, jusqu'aux canards dans LE SUJET DU TABLEAU… Et c'est le thème, d'une certaine manière, de ton premier film: LE VOL D'ICARE. C'est un travail très géométrique. Comment cette idée t'est-elle venue? Pour **Le vol d'Icare**, l'idée est d'abord graphique, c'est celle de vouloir imiter les journaux lumineux et d'y associer du clavecin, les notes de musique, les ampoules lumineuses donnant le mouvement. Pour **La jeune fille et les nuages**, les oiseaux aident Cendrillon à trier les lentilles, c'est le conte qui le dit. Mais surtout, j'aime les dessiner car ils ressemblent à des coups de pinceau qui bougent.

Le mythe de Faust est un autre thème très souvent traité… **Le sujet du tableau**, d'abord intitulé 'Le portrait de Faust', tire son origine d'un projet de Marv Newland: un long métrage sur Faust réalisé par une dizaine d'animateurs. Comme j'avais bien avancé ma séquence, j'ai proposé de la coproduire, mais le projet stagnait, alors j'ai fini le film et envoyé un autre story-board à Marv. (Le long métrage n'a jamais été réalisé).
Il s'agit d'une transposition de la légende de Faust. Un vieillard fait peindre son portrait en jeune homme, puis ce même jeune homme tente d'entrer dans des peintures, il y parvient et suit une jeune fille en rouge. Quand il la trouve enfin, il est trop tard, et on arrive à la scène de Marguerite dans son cachot. Le peintre était Méphisto. Ce qui m'importait dans ce film, c'était de montrer une peinture qui bouge et que je corrige simultanément, et de citer des peintures ou des fragments de peintures connues.

Dans PERSPECTIVES et HORS-JEU, le coup de pinceau est très lâche, librement jeté. De plus, il n'y a qu'une ou deux couleurs par personnage. Tu as cherché à ce que les hautes lumières soient marquées et on a un coup de pinceau qui est d'un seul tenant. Y a-t-il une influence de la calligraphie sur ton travail au pinceau, même si tu l'as occidentalisée, puisque tu n'utilises pas de pinceau chinois? Oui, j'utilise plutôt les brosses dures. Celles que l'on emploie pour la peinture à l'huile. Mais j'ai réalisé ces deux films bien avant d'aller en Chine.

GEORGES SCHWIZGEBEL

> Interview

Tu t'intéressais déjà à la calligraphie à ce moment-là? Un petit peu. Mais j'avais surtout vu *Yellow Submarine*, dans lequel on assiste à une séquence faite avec cette technique. On voit une ballerine sur un cheval.

Oui, la séquence de 'Lucy in the Sky', peinte par George Dunning lui-même. J'ai trouvé ça extraordinaire. C'est ce qui m'a donné envie d'utiliser la prise de vues réelles. Et puis, en faisant des essais, je me suis rendu compte que quand on a un mouvement parfaitement juste, on peut être très libre au pinceau, car le mouvement est reconstitué. Le spectateur imagine le mouvement juste. Mais si on est trop précis au pinceau, le résultat ressemble à des personnages couverts de taches.

Utilises-tu souvent la prise de vue réelle comme auxiliaire pour tes animations? On a souvent parlé de rotoscope... J'ai utilisé la prise de vue réelle pour tout **Perspectives** et **Hors jeu**, et évidemment pour la fin de **Frank N. Stein** (tiré du film *La fiancée de Frankenstein*, avec Boris Karlof et Elsa Lanchester). Je l'ai aussi utilisée pour quelques parties de **78 Tours** (la fillette sur le manège, les manèges, l'ombre sur le visage et le couple qui danse). Pour **Le sujet du tableau**, je l'ai utilisée pour les vagues, les canards sur l'eau et le rideau agité par le vent. Je crois que c'est tout, je n'ai plus utilisée cette technique par la suite et je ne l'avais pas utilisée pour **Le vol d'Icare**.

Mais par contre, pour NAKOUNINE ... Je voulais faire un film avec toutes mes photos prises à Shanghai, la plupart depuis mon vélo. J'avais également enregistré les sons de la ville (depuis mon vélo). Mon idée de départ (que j'avais déjà eue en Chine) était la suivante: simuler un trajet à vélo avec des mouvements de caméra sur des images fixes alors que le son est dynamique, et ajouter parfois des animations. J'ai trié les photos géographiquement, de celles de la banlieue à celles du centre de la ville, et aussi dans le temps, hiver, printemps, été 1984. Tous les plans sont des tirages noir et blanc 18/24 filmés au banc-titre avec parfois des rajouts d'animation (reflets dans l'eau, feux de signalisation qui s'allument...). Seule la dernière séquence en plan fixe est tirée du super 8, c'est-à-dire qu'arrivant à un feu rouge où je devais m'arrêter, j'ai laissé l'image courir, la source du son continuant d'elle-même. (C'est du super 8 gonflé en 16mm).

GEORGES SCHWIZGEBEL

> Interview

Tu étais à Shanghai, il faut préciser que tu as fait des études de chinois et que tu es marié à une chinoise… J'ai visité l'intérieur du pays, souvent en voyages organisés par l'Université Fudan au moment où j'étais en Chine grâce à une bourse pour étudier le chinois classique. C'est là que j'ai rencontré Yaping, la fille du peintre chinois Wang Meigan, au sujet duquel une étudiante française faisait une étude. Deux ans plus tard, nous nous sommes à nouveau rencontrés à Paris, puis nous nous sommes mariés.

Bien qu'il y ait parfois des scénarii à la base de tes films, le découpage n'est pas organisé de manière traditionnelle pour raconter. Par exemple, il y a très peu de 'cut' dans tes films, mais plutôt de larges mouvements de caméra qui lissent les idées, les situations. Pourquoi coupes-tu si peu? C'est presque un échec de devoir faire un cut. Moi, j'aime bien que ce soit un plan séquence. J'aimerais arriver à enchaîner les plans dans un film avec la même aisance et la même logique qu'on trouve dans un rêve. Parfois, on est obligé de faire une coupure pour que le récit soit compréhensible. C'est le cas dans **L'année du daim**. Il y a même des fixes dans ce film, mais qui sont ponctués de manière régulière.

Comment trouves-tu tes transitions entre différents éléments à montrer? Paradoxalement, le montage est quasiment la première étape dans la réalisation du film. Je cherche d'abord les scènes (les images) et leur succession, pour arriver à un long plan séquence.

Ce doit être délicat à concevoir… Je passe une bonne partie de mon temps avec le line-test, pour avoir une vision de l'ensemble du film, qu'il y ait ou non une musique au départ. Les idées d'enchaînement jetées sur le papier sont testées, améliorées ou abandonnées.

L'un des films qui recèle le mouvement de caméra le plus évident à la lecture est LA COURSE À L'ABÎME. Comment as-tu opéré? Dans ce film, le déplacement de la caméra est primordial, et j'ai dû louer à Zurich un banc-titre dont les mouvements sont assistés par ordinateur. Il est important aussi dans **Nakounine**, puisque j'essaie de suggérer le parcours d'un vélo dans la ville de Shanghai à l'aide de mouvements de caméra sur des photos. Mais ça a été filmé à Carouge et même en 16mm. Par contre, dans tous mes autres films, les mouvements sont dessinés, à l'exception d'un zoom avant au début du **Le ravissement de Frank N. Stein**, de **78 Tours** et du **Le sujet du tableau** dans lequel il y a aussi un travelling O-E sur les vagues. Il y a encore un zoom arrière à la fin de **Fugue** et dans **L'année du daim**, un petit déplacement N-S fait découvrir

> Interview

les mains du chasseur tenant un bâton. Je crois que c'est tout. Par contre, dans **L'homme sans ombre**, environ trois minutes sont constituées de déplacements sur des décors successifs.

Le découpage de LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES (qui compte d'ailleurs quelques cut) est particulièrement basé sur la musique. Le fond et les personnages peuvent se mouvoir sur différents tempi. Pourquoi cette désolidarisation? Dans **La jeune fille et les nuages**, c'est un principe, le décor bouge au rythme de la musique, trois dessins pour deux secondes, (3 x 16 images). Il est dessiné au pastel, et idem pour Cendrillon quand elle est servante. Le but est de souligner ses changements de statut, et cela peut aussi ressembler à une deuxième voix (comme en musique).

Oui, ça, c'est typiquement musical. Cendrillon bouge avec les décors quand elle est servante. Quand elle devient princesse, elle est animée normalement. J'aime bien jouer avec les différentes histoires.

Ce film est extrêmement bien construit. La rythmique et les enchaînements fonctionnent parfaitement. C'est probablement pour cela qu'il a eu du succès partout. Quand on part d'une musique, on peut s'en inspirer, non seulement de la mélodie, mais aussi de la structure de la musique, du rythme. Et une musique ne peut pas changer de rythme à chaque mesure, donc il y a des contraintes. J'aime avoir ce même principe dans le dessin, c'est-à-dire prendre des modules, et faire un plan séquence. Des éléments constitutifs de la musique, que je respecte dans le dessin.

Tu y vois des similitudes. Bien sûr.

Très souvent dans tes films, seuls quelques thèmes sont utilisés et s'enchevêtrent. Ils peuvent être liés à la couleur, être constitués par des lieux ou des objets, des actions... Et ils sont développés à la manière d'un contrepoint musical: je voulais savoir si c'est conscient. Oui, c'est volontaire. Il y a un sujet dans les films, mais c'est un prétexte. Ce qui m'intéresse vraiment, c'est d'explorer des directions formelles, (que le film soit divisé en quatre par exemple), et si possible de traiter un thème de façon insolite. C'est volontaire qu'il y ait plusieurs histoires, plusieurs lectures. Même dans **L'homme sans ombre**, qui est narratif, il y a un certain style d'animation au début, puis un autre pour le corps du film et un troisième pour la dernière partie.

GEORGES SCHWIZGEBEL

> Interview

Il y a un procédé très utilisé dans Fugue à côté du contrepoint: tu développes d'abord certains thèmes, par exemple l'homme qui descend l'escalier et le couple qui vient regarder les poissons au bord de la rivière, ou les grands peupliers dont les ombres tournent. Puis, quand on a vu ces éléments séparément, tu les filmes ensemble en réutilisant les mêmes cellulos. Comment t'est venue cette idée de construire une association graphique d'animations déjà présentées? Après avoir travaillé en vidéo pour le film Cyclades réalisé avec Claude Luyet, et avoir apprécié avec quelle facilité on peut mélanger des images grâce à ce support, l'idée m'est venue de faire des *fondus enchaînés dessinés*. De superposer des plans en prévoyant le résultat. J'ai animé un certain nombre de cycles de neuf secondes. Une fois le montage décidé, est apparue une contrainte technique: les cycles dessinés sur papier de verre devaient être dessous. Il n'y a jamais plus de trois cycles superposés, de même longueur (neuf secondes), et le même cycle est quelquefois réalisé en deux rendus: acrylique et pastel. J'ai beaucoup utilisé les trois couleurs primaires dans **Fugue** parce que le résultat me plaisait, et aussi pour contrôler plus facilement les superpositions. Ensuite, après avoir fait cette série de cycles, j'ai tenté de trouver un thème: quelqu'un qui écrit une carte postale.

On sent dans tes films, et tout particulièrement avec LA COURSE À L'ABÎME, un désir de jouer avec des contraintes... J'ai beaucoup aimé **La vie mode d'emploi** de Georges Pérec et de manière générale, je suis séduit par les contraintes. J'aime bien apprendre que Bach a composé en utilisant les quatre lettres de son nom, B.A.C.H., ou que Hitchcock a tourné *The Rope* en un seul plan. Mais je ne connais pas particulièrement bien l'Oulipo, si ce n'est Georges Perec, Jacques Roubaud et Raymond Queneau bien sûr. Les contraintes sont pour moi une colonne vertébrale, mais il vaut mieux qu'on ne les remarque pas une fois l'œuvre achevée. Elles sont aussi parfois à l'origine d'un projet, et c'est en effet le cas de **La course à l'abîme**: il s'agissait de raconter une histoire de plusieurs minutes au moyen d'un cycle de quelques secondes.

Combien de dessins as-tu réalisé pour ce film? Pour **La course à l'abîme,** il n'y pas, contrairement à ce que l'on pourrait croire, plusieurs boucles d'animation, mais une seule. C'est un cycle de six secondes composé de 144 grands dessins, (6 x 24 = 144). J'aurais d'ailleurs pu me contenter de 72 grands dessins, mais quand le mouvement reprend à la fin du film, le cycle est de douze secondes et j'utilise alors tous les dessins, (12 x 2 = 24 x 6 = 144). La caméra se déplace en un mouvement en spirale de l'extérieur vers l'intérieur (comme un jeu de l'oie) avec une vitesse constante qui est égale à une largeur d'écran toutes les six secondes. C'est pour cela

ABOUT THE AUTHOR

Olivier Cotte a travaillé 15 ans pour le cinéma en tant qu'infographiste, directeur des effets spéciaux ou réalisateur. Aujourd'hui, il enseigne le cinéma d'animation, continue de réaliser des courts métrages et est scénariste. Il est également historien et auteur de près d'une dizaine d'ouvrages consacrés à cet art dont une encyclopédie technique et historique mondiale, deux monographies dont l'une consacrée à Georges Schwizgebel, plusieurs livres techniques dont la traduction de la méthode de Richard Williams, et un ouvrage sur les Oscars du film d'animation.

Olivier Cotte: *Georges Schwizgebel – Des peintures animées. Die laufenden Farbbilder. Animated paintings.* Editions Heuwinkel, 2004

GEORGES SCHWIZGEBEL

> Interview

que l'on ne peut pas se rendre compte qu'il s'agit seulement d'un cycle de six secondes, puisque quand il reprend du début, on cadre une nouvelle portion du grand dessin. Par contre, à la fin, la caméra recule progressivement pour découvrir l'ensemble qui bouge alors plus lentement et l'on remarque (ou ne remarque pas) qu'il s'agit en fait d'un cycle de douze secondes.

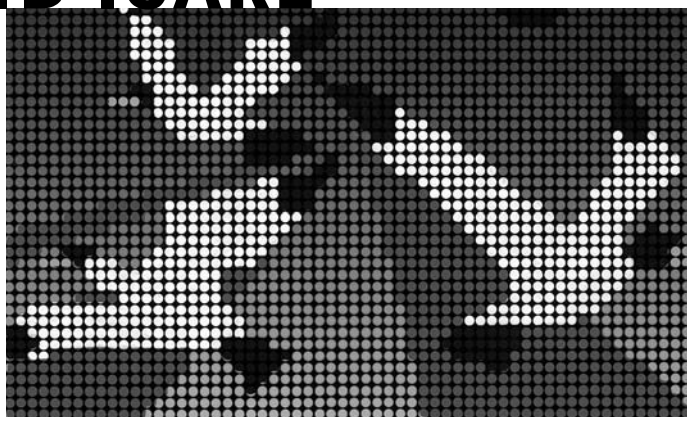
En voyant LE SUJET DU TABLEAU, on est surpris par les différentes techniques picturales, toutes développées de manière réaliste. Comment as-tu procédé pour utiliser la prise de vue réelle? Pour **Le sujet du tableau** il y a du papier découpé, de la peinture à l'huile directe sous la caméra et des cellulos. Parfois les trois techniques sont utilisées en même temps. J'ai pris des Polaroïds de mon frère pour le jeune homme et de Yaping pour Marguerite. Le cycle oiseaux, arbres et champs m'a donné l'idée de **La course à l'abîme** troisième scénario sur Faust.

Tu es un des rares réalisateurs à pouvoir vivre de ses films d'auteur. Comment trouves-tu le financement? Je suis producteur, mais seulement de mes propres films. Je passe deux à trois mois à réaliser un story-board, un budget, un plan de tournage et un plan de financement que j'envoie à l'Office fédéral de la culture, à la Télévision suisse romande, à la Ville de Genève et aussi à Arte-France. D'autre part, il existe une aide automatique calculée en pourcentage de ce que donnent l'OFC et la TSR (Fonds Regio), et encore un *succès cinéma* et *succès passage antenne*, constitués par un pourcentage sur les recettes d'un film passé en salle avant un long-métrage (en Suisse) ou programmé à la télévision (suisse). Ce sont des aides de l'État pour une prochaine production à utiliser dans les trois ans. Pour l'instant, ça marche. Je ne suis pas riche, mais j'ai la chance d'être libre de faire ce qui me plait! Interview: Olivier Cotte, 2006

LE VOL D'ICARE

1974 | 35 mm | colour | 3'

Une illustration musicale pointilliste du conte d'Icare voulant imiter les oiseaux jusqu'à se brûler les ailes près du soleil.



Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Gouache on cellulose
Music: François Couperin, musical follies, harpsichord extracts: Guy Waschmuth

Production: Studio GDS
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

PERSPECTIVES

1975 | 35 mm | colour | 1'30

La mise en perspectives d'une personne qui marche. Les points de vues obligent à des retournements de perspective, perdant le spectateur dans une géométrie brossée à larges traits.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Gouache on cellulose
Music: Johann Sebastian Bach, Prelude VI, Piano: Annemarie Haeberli

Production: Studio GDS
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

HORS-JEU

1977 | 35 mm | colour | 6'

Description d'un jeu où l'une des deux équipes change les règles à son avantage. Plusieurs sports sont évoqués dans le film, les joueurs, dont la peinture suggère une lumière rasante, passent d'un sport à l'autre par le biais de métamorphoses successives.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Acrylic painting on cellulose

Sound: Paul Bertault, François Groult
Music: Guy Boulanger
Production: Studio GDS
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

LE RAVISSEMENT DE FRANK N. STEIN

1982 | 35 mm | colour | 9'30

La lente construction d'une image, sur un rythme de pas, s'achève avec la rencontre du monstre et de sa fiancée. Par une vision subjective, le spectateur est littéralement à la place du monstre et traverse plusieurs pièces qui se remplissent d'objets et d'êtres au fil de la progression jusqu'à déboucher sur le visage de l'être aimé qui pousse son cri d'horreur.

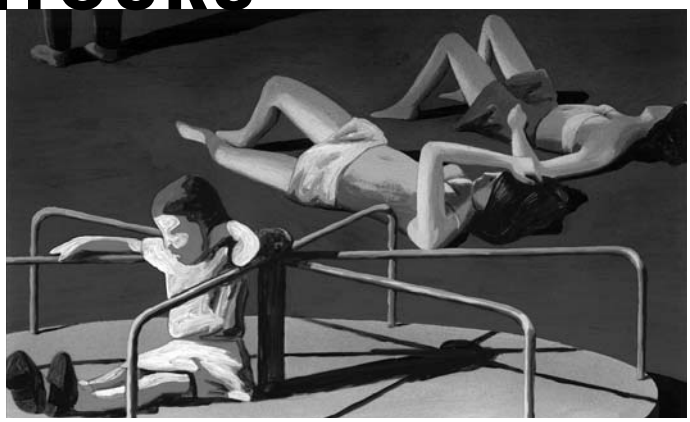
Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Gouache and stabilo pencil on cellulose

Music: Michael Horowitz, Rainer Boesch
Production: Studio GDS
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

78 TOURS

1985 | 35 mm | colour | 4'

Une caméra subjective et un cadrage fixe alternent sur une valse à l'accordéon qui déclenche une courte histoire où est évoqué le temps qui passe. Tout le film est basé sur la notion graphique de cercle et de ronds. De la tasse de café aux jeux d'enfants en passant par les escaliers en spirale. La caméra, elle, tourbillonne, suivant l'esthétique générale. Les fonds sont peints au même titre que les personnages et décors dynamiques.



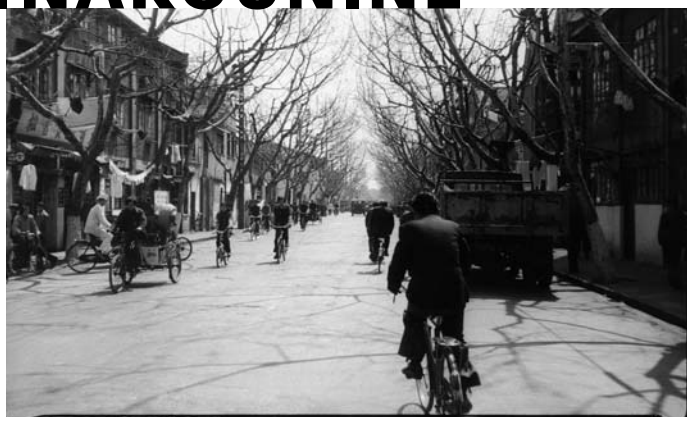
Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Acrylic painting on paper and cellulose

Music: Alessandro Morelli, Accordeon: Patrick Mamie, Noise: Pierre-Alan Besse
Production: Studio GDS
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

NAKOUNINE

1986 | 16 mm | b/w and colour | 6'

Un trajet à vélo dans les rues de Shanghai de l'hiver à l'été 1984, et de la banlieue au centre de la ville. Quelques animations, discrètes, sont ajoutées afin de faire vivre les images fixes en ajoutant des cellulos sur les photos sous le banc-titre.



Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Animation stand of photos and real shot

Music: Michael Horowitz
Production: Studio GDS, TSR
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

LE SUJET DU TABLEAU

1989 | 35 mm | colour | 6'10

Grâce au peintre qui brosse son portrait, un vieil homme retrouve la jeunesse et voyage d'un tableau à l'autre, croisant une inconnue en rouge qu'il finira par retrouver. Il s'agit de l'adaptation du mythe de Faust, le personnage étant guidé, manipulé par le peintre-diable qui lui impose ses pérégrinations et les traversées de décors constitués de citations de peintures célèbres. Le film utilise à la fois peinture directe sous la caméra, peinture sur cellulo (la technique habituelle de Georges Schwizgebel) et animation en papiers découpés aimantés.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Acrylic painting on cellulose, cut paper and oil painting

Music: Jacques Robellaz
Production: Studio GDS
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

LA COURSE À L'ABÎME

1992 | 35 mm | colour | 4'30

Au moyen d'un cycle de six secondes, une peinture animée illustre un fragment d'opéra. L'idée du film étant de n'utiliser que 144 dessins pour une durée assez importante de film, les 144 immenses cellulos ne sont vus que partiellement par le biais d'un mouvement de caméra se déplaçant en spirale des bords au centre, pour finalement découvrir l'ensemble de la scène et dévoiler l'artifice.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Acrylic painting on cellulose

Music: Hector Berlioz, Boston Symphony Orchestra, conducted by Charles Munch
Production: Studio GDS
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

L'ANNÉE DU DAIM

1995 | 35 mm | colour | 5'30

Le tragique destin d'un jeune daim trompé par les apparences. Le visuel, très illustratif et léché, est inspiré par les ambiances de 4 saisons correspondant aux 4 mouvements musicaux. Le film n'est pas seulement constitué de cellulos peints mais également de quelques animations de pastel sur papier de verre.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Acrylic painting on cellulose and dry pastel on glasspaper

Sound: Denis Séchaud
Music: Philippe Koller
Interpretation: Quatuor Ortys
Production: Studio GDS, TSR, La sept Arte
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

ZIG ZAG

1996 | 35 mm | colour | 1'

Voyage en zigzag inspiré des dessins de Rodolphe Töpffer. Le film est conçu pour être diffusé en boucle, les première et dernière images étant identiques. Le film est entièrement réalisé en animation de pastel sur papier de verre.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Dry pastel on glasspaper
Sound: Jean Keraudren
Editing: Georges Schwizgebel

Music: Ludwig von Beethoven, Bagatelle Op. 119 No.9
Piano: Louis Schwizgebel
Production: Galerie Papiers Gras
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

FUGUE

1998 | 35 mm | colour | 7'

Un personnage assoupi dans une chambre d'hôtel se laisse envahir par ses souvenirs qui forment une fugue dessinée. Le film est l'un des plus complexes de Georges Schwizgebel. L'emploi de couleurs vives, le contrepoint des images imbriquées les unes dans les autres, l'animation de figures géométriques impossibles associée à une bande son contemporaine font de ce film l'un des plus beaux et les plus intéressants de la filmographie.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Acrylic painting on cellulose and dry pastel on glasspaper
Editing: Georges Schwizgebel

Music: Michèle Bokanowski
Production: GDS Studio, Television Suisse Romande
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES

2000 | 35 mm | colour | 5'

Des nuages ponctuent l'histoire de Cendrillon. Le conte est modernisé et Cendrillon rêve de nuages et finit par s'enfuir avec son prince charmant en avion. Là encore, animation sur cellulos et sur papier de verre se côtoient. L'image est animée sur plusieurs tempi simultanément (décors, éléments mouvants, personnages…) en relation avec la bande son jouée au piano par Louis Schwizgebel. Il s'agit d'une intelligente variation sur une histoire connue et identifiable par le spectateur.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Acrylic painting on cellulose and dry pastel on glasspaper
Sound: Louis Schwizgebel

Music: Félix Mendelssohn, Pete Ehrnrooth, Piano Louis Schwizgebel
Production: Studio GDS, Television Suisse Romande, Arte France
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

L'HOMME SANS OMBRE

2004 | 35 mm | colour | 10'

Un homme troque son ombre contre la richesse, puis, déçu du résultat, doit se contenter des bottes de sept lieues qui l'aident à trouver sa voie. Le film, très ambitieux, bénéficie de la qualité de la production de l'ONF, avec de riches effets sonores. Schwizgebel profite de l'occasion pour installer l'ambiance mystérieuse avec l'une des plus longues et belles séquences d'ouverture de sa carrière. L'utilisation de métamorphoses permet d'opérer des raccourcis sémantiques pour livrer l'histoire au public. Le film est, à ce jour, le plus abouti de la production de l'auteur.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Acryl painting and oil on cellulose
Sound: Olivier Calvert

Editing: Georges Schwizgebel
Music: Judith Gruber-Stitzer
Production: Studio GDS, ONF Canada, Television Suisse Romande
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

JEU

2006 | 35 mm | colour | 4'

Du décompte annonçant le début du film jusqu'à l'apparition figée du mot FIN, **Jeu** provoque un formidable vertige par son déroulement ininterrompu et rempli de surprises. Le plus récent film de Georges Schwizgebel est en effet une course effrénée vers l'immobilisation finale, comme une métaphore de l'agitation moderne, l'illustration d'un monde reposant sur une succession de formes qui se décomposent pour tromper les sens encore et encore, dans une chorégraphie virevoltante et ludique. Chacun joue son jeu dans cette mise en abyme et le cinéaste n'est pas le moindre des joueurs eu égard à ces hommes qui s'amusent avec des ballons ou ces musiciens qui interprètent le scherzo du Deuxième concerto pour piano de Prokofiev. Avec son rythme haletant, **Jeu** est un exercice de virtuosité, une course circulaire et cyclique qui se déploie au moyen des multiples changements d'échelle orchestrés par un grand plasticien.

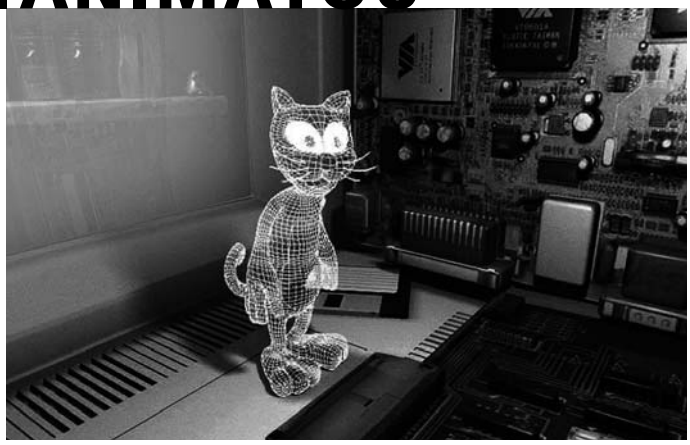
Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Painting on cellulose
Sound: Jean-Claude Gaberel

Editing: Georges Schwizgebel
Music: Serge Prokofiev
Production: Studio GDS, ONF Canada, Television Suisse Romande
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

ANIMATOU

2007 | Digi Beta | colour | 6'

La poursuite d'une souris par un chat à travers cinq techniques d'animation différentes.



Script: Alexandre Lachavanne, Claude Luyet
Cinematographer: Claude Luyet, Georges Schwizgebel, Dominique Delachaux-Lambert, Claude Barras, Roméo Andréani, Alexandre Lachavanne
Editing: Valérie Perriraz
Music: Gabriel Scotti, Vincent Hänni
Production: Studio GDS, Télévision Suisse Romande
World Rights: Studio GDS
Original Version: without dialogue

RETOUCHES

2008 | 35 mm | colour | 6'

Entre le flux et le reflux d'une vague et celui de la respiration d'une jeune femme endormie, diverses peintures animées se succèdent en se modifiant les unes les autres.

«Maître Suisse, internationalement reconnu, du court-métrage, Georges Schwizgebel nous revient ici avec un bijou pictural évoquant le surgissement de la réalité à fleur de pinceau. Epousant les mouvements ondoyants et alternés d'une vague et de la respiration d'une dormeuse l'artiste ressaisit la métamorphose du point et du trait en formes vivantes et mouvantes emportées dans le tourbillon de la main créatrice pour ce poème visuel.» Jean-Louis Kuffer, *24 heures*, La Côte

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Acrylic painting on cellulose and dry pastel on glasspaper
Sound: Serge Boivin
Editing: Georges Schwizgebel
Music: Normand Roger
Production: Studio GDS
World Rights: Studio GDS, ONF Canada
Original Version: without dialogue

ROMANCE

2011 | 35 mm | colour & b/w | 6'

Le passager d'un avion s'endort devant un film et rêve de sa belle voisine. Un prétexte pour une interprétation visuelle d'un scherzo de Rachmaninov en imbriquant fantasmes et réalité.

Script: Georges Schwizgebel
Cinematographer: Georges Schwizgebel
Technique: Drawn animation
Editing: Georges Schwizgebel
Production: Studio GDS, NFB Canada, Radio Télévision Suisse
Music: Sergej Rachmaninov
World Rights: ONF Canada
Original Version: without dialogue